

The background of the entire page is a dramatic, high-contrast image. In the upper half, there are stylized, golden-yellow pyramids or temple structures against a sky filled with swirling, fiery orange and yellow clouds. The word 'AZTEC' is superimposed over this scene in large, blocky letters. The letters 'A', 'Z', 'T', and 'E' are filled with a blue, cracked, stone-like texture, while the 'C' is a solid, dark blue. Below the title, the lower half of the image shows a dark, textured surface, possibly a stone floor or a map, with intricate carvings. A hand, wearing a gold bracelet, is shown in the foreground, holding a small, dark, carved skull or mask. A bright, golden light emanates from the skull, creating a misty, ethereal glow around it.

# AZTEC

**THE CURSE IN THE HEART OF THE CITY OF GOLD**



**France Telecom  
Multimedia**





## **AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION**

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéos de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

## **AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE**

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

## **PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO.**

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision

et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des poses de dix à quinze minutes toutes les heures.

# AZTEC

## MALÉDICTION AU CŒUR DE LA CITÉ D'OR

**PROCEDURE D'INSTALLATION** ..... p 4

**INTRODUCTION** ..... p 5

**LES TROIS MODES DE CONSULTATIONS** ..... p 6

**EXPLORER LE SITE** ..... p 6

**NAVIGUER DANS L'AVENTURE** ..... p 7

**NAVIGUER DANS LA DOCUMENTATION** ..... p 9

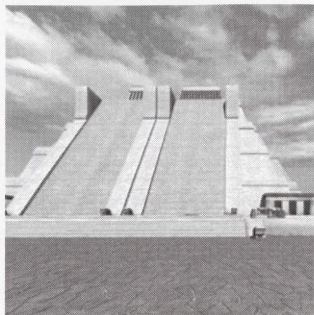
**CREDITS** ..... p 11



# PROCÉDURE D'INSTALLATION

## CONFIGURATION

Windows™ 95 ou 98  
Pentium™ 166 (PII 233 recommandé)  
32 Mo RAM  
8 Mo libre sur le disque dur  
Carte vidéo SVGA 2 Mo 65000 couleurs  
Carte son  
Lecteur CD-ROM 8x  
Souris  
Microsoft DirectX™ 6 (inclus sur le CD-ROM)  
Votre système doit être compatible avec DirectX™ 6



## PROCEDURE D'INSTALLATION

- Si la fonction d'exécution automatique (Autorun) est activée, le programme d'installation démarre à l'insertion du CD-ROM dans le lecteur. Suivez les instructions à l'écran.
- Sinon, cliquez sur le bouton " Démarrer ", sélectionnez " Exécuter " et tapez (si votre lecteur de CD-ROM s'appelle D) " d:\setup.exe ". Suivez les instructions à l'écran.
- Une fois l'installation terminée, vous pouvez lancer le programme " Aztec " depuis le menu " Démarrer ", " Programmes ", " Aztec ".
- Installation minimum : 8 Mo libre sur le disque dur.
- Installation maximum : 60 Mo libre sur le disque dur.

## PROCEDURE DE DESINSTALLATION

- Dans le menu " Démarrer ", " Programmes ", " Aztec ", exécutez " Désinstaller ".

## AVERTISSEMENTS

Pour faire fonctionner correctement ce jeu, il est impératif que votre système soit compatible avec DirectX™ 6. Si vous avez des problèmes d'affichage ou si vous n'avez aucun son pendant le jeu, vous pouvez vérifier la compatibilité de votre système avec l'application " DXDIAG.EXE ", qui se trouve dans le dossier " DirectX " du CD-ROM. Pour de plus amples détails, veuillez consulter le document " LISEZMOI.RTF ".





## 1517. Mexico-Tenochtitlan, capitale de l'Empire aztèque.

Les Aztèques dominent la plus grande partie de l'actuel Mexique. Leur langue, le nahuatl, leur religion et leurs traditions s'imposent vite sur les provinces. On craint ou on vénère leurs empereurs d'un bout à l'autre de cet immense empire. Les commerçants aztèques sillonnent le pays du Pacifique à l'ouest jusqu'à l'Atlantique à l'est et des déserts steppiques du nord jusqu'aux territoires mayas au sud, l'actuel Guatemala. Les percepteurs perçoivent partout l'impôt, le tribut. Les troupes des redoutables guerriers aztèques tiennent en respect les populations insoumises. À Mexico-Tenochtitlán, l'architecture et la sculpture prennent un essor formidable alors que se développent les produits de luxe, du vêtement, de la table, des jardins, de l'orfèvrerie.

Quand les Espagnols, menés par Hernan Cortés, arrivent à Mexico-Tenochtitlán en 1519, certains croient être au paradis et s'émerveillent devant tant de splendeurs.

Cela ne les empêchera pas de détruire en deux ans, la civilisation aztèque...

De cette capitale florissante, il ne reste aujourd'hui que quelques rares vestiges et témoignages de chroniqueurs de l'époque.

Sous la direction scientifique d'une équipe internationale d'archéologues, nous avons tenté de la manière la plus authentique possible de redonner naissance à la richesse et au bouillonnement de cet univers aujourd'hui disparu.

Vous allez incarner " Petit Serpent ", un jeune chasseur à la vie simple et tranquille, mais dont le destin va soudainement basculer ...

Lors d'une partie de chasse, vous surprenez le meurtre d'un noble qui vous livre de mystérieuses informations que vous n'auriez jamais du entendre. Des soldats vous accusent de ce crime que vous n'avez pas commis. Ils ont pris vos parents en otages pour que vous vous rendiez.

Depuis quelques temps déjà, un mal étrange ronge le pays mais les médecins sont impuissants. Quelques maigres indices vous laisseront penser que ceci n'est peut-être pas étranger à vos propres malheurs.

Saurez-vous bien les utiliser ? Attention, le danger est partout et vous n'avez pas beaucoup de temps.

Choisissez bien vos amis. Démasquez les traîtres. Les intrigues seront nombreuses...

*Concilier les impératifs d'un jeu avec les incertitudes de la recherche archéologique: une tâche redoutable, en particulier dans le cas des Aztèques. Jeune capitale d'un Empire naissant, Tenochtitlan n'a pas eu le temps de diffuser son style, ses techniques, son art. La destruction de la Cité par les Conquistadores a fait disparaître d'un coup la civilisation aztèque et ses manifestations artistiques et architecturales.*

*Depuis peu, les fouilles permettent lentement de restituer à nos yeux ce monde enfoui: ce que laissent entrevoir les témoignages des conquérants reprend vie, mais tant d'inconnues subsistent encore...*

*Les concepteurs du jeu ont dû faire face à ce défi: animer un monde disparu et respecter la réalité archéologique. Des adaptations se révélaient nécessaires: espaces intérieurs agrandis, végétation clairsemée dans le Bois de Chapultepec, pour que les joueurs puissent évoluer. Il n'a pas toujours été possible de tenir compte de données très récentes, comme pour le Temple de Tezcatlipoca, de couleur rouge. Enfin, il a parfois fallu innover, faire preuve d'imagination, par exemple dans la figuration du quartier des marchands. On ne saurait tenir trop rigueur aux auteurs de ces adaptations face au travail accompli, au soin apporté aux reconstitutions. " Aztec " permet au public de découvrir un monde peu connu: libre à chacun ensuite de privilégier le jeu, ou la curiosité.*

**Les Directeurs scientifiques : Leonardo Lopez Lujan, Eric Taladoire**



Depuis l'écran d'accueil, 3 modes de consultation sont proposés : l'Exploration de Mexico-Tenochtitlán, l'Aventure et la " Documentation ".

## EXPLORER LE SITE

---

Déambulez à votre guise dans la Cité de Mexico-Tenochtitlán. Vous pourrez admirer le prestigieux Centre Cérémoniel, un quartier marchand de Tlatelolco, le palais impérial ainsi que découvrir le charme tranquille des alentours de la Cité.

Laissez-vous simplement guider par le curseur en cliquant sur les zones sensibles. Au survol des bâtiments et édifices, si le curseur se change en point d'interrogation, vous avez accès à une fiche de la " Documentation ".



# NAVIGUER DANS L'AVENTURE

---

Lors de vos déplacements dans le jeu, le curseur prend différentes formes, chacune porteuse d'une signification en rapport avec l'action que vous pouvez accomplir à ce moment précis :



## Aller vers

Ce curseur vous accompagne dans vos déplacements à travers le jeu et vous indique les endroits accessibles .



## Agir, prendre

Ce curseur vous signale qu'il y a possibilité d'interagir sur le décor.



## Dialoguer

Ce curseur vous invite à dialoguer avec un personnage du jeu.



## Ecouter

Ce curseur vous indique la possibilité de surprendre une conversation.



## Informations

Ce curseur s'affiche au survol d'un personnage, d'un monument ou d'un objet et vous donne la possibilité d'accéder à l'une des fiches de la " Documentation ".



## Carte

Cette icône actionne l'écran " Carte " qui permet de transiter entre les 5 lieux du jeu. Cliquez sur l'une des zones actives pour y accéder.

## BARRE D'INVENTAIRE

Pour appeler et faire disparaître la barre d'inventaire, il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris.

Lorsque le curseur passe sur un objet stocké dans la barre d'inventaire, son nom s'affiche.

Par un clic de la souris, vous sélectionnez un objet inventorié et vous pouvez l'utiliser dans l'environnement du jeu.



### Codex

Le Codex est votre fil d'Ariane à travers le jeu. Chaque fois que vous franchissez une étape décisive, celle-ci est répertoriée ; ainsi vous pouvez vous remémorer et suivre à la trace votre parcours individualisé.



### Documentation

Cette icône permet, à tout moment dans le jeu, d'accéder aux informations contenues dans la "Documentation".



### Voir

Parmi les objets placés dans la barre d'inventaire, vous avez le loisir de consulter les indices que vous avez inventoriés. Cette icône permet de faire figurer en plein écran les parchemins et poèmes recueillis au fil de l'aventure.



### Retour

Cette icône permet de revenir à l'écran d'accueil du jeu ou au sommaire de la "Documentation" (selon le mode de consultation choisi).



## SAUVEGARDES

Il y a deux modes de sauvegarde : un automatique et un manuel. A partir de l'écran d'accueil en cliquant sur " Options ", vous pouvez choisir l'un ou l'autre mode. Par défaut, c'est le mode automatique qui est sélectionné.

### ● Mode automatique :

Les sauvegardes se font automatiquement au fur et mesure de votre progression dans le jeu.

Si vous voulez reprendre une partie sauvegardée, il faut repasser en mode manuel. Puis, sur l'écran d'accueil sélectionnez " Charger /sauvegarder " pour avoir accès aux parties sauvegardées.

/Vous avez le choix entre reprendre votre dernière partie sauvegardée ou bien reprendre l'une des parties sauvegardées automatiquement au début de chaque acte du jeu. Pour accéder à ces sauvegardes, choisissez " Charger /sauvegarder " à partir de l'écran d'accueil.

Après avoir quitté le jeu, vous pouvez reprendre votre dernière partie en mode automatique en cliquant sur " Reprendre la partie ".

### ● Mode manuel :

Si vous n'avez pas choisi d'effectuer des sauvegardes automatiques, nous vous conseillons de sauvegarder régulièrement votre partie en cours de jeu.

Retournez à l'écran d'accueil, sélectionnez " Charger /sauvegarder " puis saisissez le nom de la partie que vous souhaitez sauvegarder. Terminez en cliquant sur " Sauvegarder ", vous retournez automatiquement à l'écran d'accueil d'où vous pouvez reprendre votre partie en cours.

# NAVIGUER DANS LA DOCUMENTATION

La Documentation illustre la vie quotidienne et la culture aztèque par un certain nombre de fiches regroupées en 6 grands thèmes.

## SOMMAIRE DE LA DOCUMENTATION

## FICHE TYPE

## OPTIONS / INFORMATIONS

Depuis l'écran d'accueil, choisissez les options de consultation du CD-Rom pour :

- régler selon la puissance de votre ordinateur la vitesse de l'Omni 3D (très lent, lent, normal, rapide, très rapide)
- activer ou désactiver la musique
- activer ou désactiver l'affichage des sous-titres
- activer ou désactiver la sauvegarde automatique

## POUR LA FRANCE

Si vous souhaitez une aide de jeu (solution) ou si vous avez un problème technique, vous pouvez nous contacter:

Hot Line

Par téléphone : 08 36 68 36 82 (2.23 F la minute)

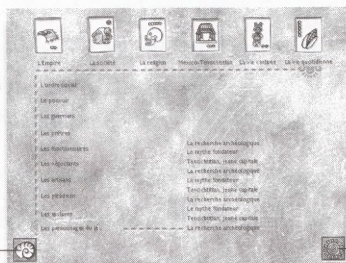
Par minitel sur le : 3615 Cryo (2.23 F la minute)

Sur Internet au : <http://www.cryo-interactive.com>

Service technique (uniquement) : 01 44 65 25 89

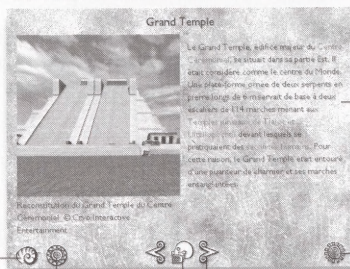
Lundi au samedi : 9h00 / 18h00 sauf mardi et vendredi 9h00 / 20h00

Accès aux thèmes



Sommaire  
du jeu

Accès aux  
fiches



Sommaire  
de la documentation

Hyperlien  
vers une  
autre fiche

Index alphabétique  
des fiches

Historique du parcours

Accès aux autres fiches  
de la rubrique parcourue



**Production déléguée et exécutive :**  
**Cryo Interactive Entertainment**

**Producteurs**

Jean-Martial Lefranc  
Philippe Ulrich

**Auteur-réalisateur**

Luc Lefebvre

**Directeur de Production**

Eric Mallet

**Responsable du Studio Aventure Historique  
et Direction de Projet**

Romane Sarlati

**Assistée de**

Joëlle Bonin, suivi de production  
Cécile Duperray, coordination de la base  
documentaire et des localisations

**Direction Scientifique**

Eric Taladoire,

Professeur à l'Université de Paris I et  
Directeur du Centre de Recherche en  
Archéologie Précolombienne de Paris I.  
Leonardo Lopez Lujan,  
Archéologue au Museo del Templo Mayor de  
Mexico, Directeur du Projet Templo Mayor et  
Professeur à l'Institut National  
d'Anthropologie et d'Histoire (INAH) à  
Mexico.

**Coproduction : France Telecom Multimedia**

Bernard Tani  
Christophe Watkins  
Reynaud Olry

**PROGRAMMATION**

**Programmeur Principal**

François-Xavier Gerbier

**Programmeur**

Grégory Joseph

**GRAPHISMES**

**Direction Artistique**

Franck Letiec  
Nicolas Bonvalet

**Design**

Angel Bautista  
Stéphane Levallois

**Story Board**

Filipe Silva

**Graphismes 2D et conception interface**

Sophie Legrand

**Graphismes 3D et animations**

Martial Brard  
Myliène Bussy  
Thierry Carrado  
Gaëlle Delcourt  
Henri Gonzales  
Sandrine Houalet  
Jean Lamoureux  
Thomas Lefevre  
Alexandre Litchenko  
Sophie Legrand  
Florence Lesaffre  
Franck Letiec  
Thierry Roger  
Jean-Michel Tanneau  
Grégoire Valayer  
Frédéric Vico  
**Graphismes additionnels**  
Thomas Guillon  
Vincent Arrouy  
William Delhomme  
Sébastien Pages

**SON**

**Responsable Son**  
Jean-Baptiste Merland  
**Musique originale**  
Yan Volisy

**Bruitages, ambiances et post-production son**

Alexandra Horodecki  
**Studio d'enregistrement**  
Scott Production

**Voix**

Jean-Pierre Bellissent  
Arnaud Caron  
Pierre-Alain De Garrigues  
Soaze Le Bras Boulvert  
Marriannick Mahe  
Sébastien Marco  
Patrice Melennec

**ICONOGRAPHIE ET DOCUMENTATION**

**Iconographie et recherche documentaire**

Rosario Acosta  
Charlotte Taladoire  
Marc Thouvenot

**Rédaction des textes de la " Documentation**

Rosario Acosta  
Luc Lefebvre  
Eric Taladoire

**DIRECTION TECHNIQUE**

**Directeur Technique**

Philippe Aubessard

**Equipe Direction Technique**

Pascal Urro, Responsable studio R&D  
Olivier Nemoz, Benoit Hozjan, Alexandre Macris  
Stéphane Petit, Responsable studio programma-  
tion

Olivier Carado, Francis Piérot  
Philippe Lamoureux, Responsable studio  
graphisme  
Miguel Gonçalves

**TESTS**

**Responsable Service Tests**

Jean Luc Hadi

**Service Tests**

Pascal "neo" Merckhoffer, Cédric "boudha"  
Michéa, David Chiquet,  
Dragan Djic, Christophe "evilkiss" Monnerot  
Jessy Nourry

**SUPPORT TECHNIQUE**

**Responsable Support Technique**

Dominique Roux

**Equipe Support Technique**

Jean-Joseph Garcia, Christophe Nguyen,  
Maryline Perrier

**MARKETING**

**Directeur marketing**

Michel Mimran

**assisté de**

Fabienne Ledanois

**Chef de produit**

Mathieu Saint-Denis

**assisté de**

Cristelle Blanchet

**Responsable Communication**

Emmanuelle Savignac

**Directeur Artistique Marketing**

Eric Poupy

**Packaging**

Odile Mousseau

**COMMERCIAL**

**Directeur commercial France**

Bernard Bey

**Directeur export**

Olivier Pierre

**Equipe commerciale**

Yukari Okubo, Responsable zone export  
Frédérique Barkoff, Assistante export  
Michaël Latour, Stagiaire  
Virginia Torres-Gonzalez, Label manager  
Espagne  
Kristen Malm, Label manager Suède  
**Responsable Localisations**  
Frédérique Faucher

**ADMINISTRATION**

**Président Directeur Général**

Jean-Martial Lefranc

**assisté de**

Carole Barrue

**Directeur Administratif et Financier**

François Bernard

**Comptables**

Anne Legay

Fabienne Maillet

Chantal Melki

**Contrôle de gestion**

Olivier Boschat

Sylvie Négrier

**Responsable Administration des ventes**

Carine Lapoumroulle

**assistée de**

Caroline Colin-Madam

Bastien Le Petit

Julie Puisseux

**Responsable du personnel**

Mathieu Calmy

**assisté de**

Régine Arbogast

**Responsable Informatique**

Philippe Bitoun

**assisté de**

Kevin Team

Nicolas Godefroy

**Responsable réseau**

Giovanni Mazza

**assisté de**

Gauthier Mabille

**REMERCIEMENTS**

Lucia Garcia Noriega,  
Directrice du Centre Culturel du Mexique  
Miguel Berumen, Responsable Presse  
et Communication Office du Tourisme  
du Mexique  
Pierre Bretagnon, Bureau Des Longitudes

(p) et (c) 1999 Cryo Interactive  
Entertainment et France Telecom Multimedia,  
tous droits réservés



Copyright © 1999 CRYO Interactive Entertainment / France Telecom Multimedia. All rights reserved.



France Telecom  
Multimedia

